Journal of Authentic Research
https://journal-center.litpam.com/index.php/jar/index

November 2026 Vol. 5, No. 4
e-ISSN: 2828-3724
pp. 7857-7868

Pengembangan Media Lapbook Bermuatan Kearifan Lokal Sasak pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 79 Mataram

[1*] Ni Luh Tri Dewi Damayanti, [1] Muhammad Sobri, [1] Setiani Novitasari

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62, Gomong, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. 83115, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: niluhtridewi@gmail.com

Received: September 2026; Revised: October 2026; Published: November 2026

Abstrak

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran IPAS menjadi salah satu permasalahan utama di kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 79 Mataram. Pembelajaran masih cenderung berfokus pada penggunaan buku paket dan LKS sehingga siswa kurang aktif dalam merespon penjelasan maupun pertanyaan dari pihak guru. Meskipun telah banyak penelitian yang mengembangkan media lapbook, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan kearifan lokal Sasak dengan komponen interaktif seperti roda putar (spinner) dan kartu soal pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku masih jarang ditemukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat validitas, dan tingkat kepraktisan media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and *Development*) dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen angket dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk media lapbook ini memperoleh persentase validasi dari ahli materi sebesar 88,75% (sangat valid) dan validasi dari ahli media sebesar 96,25% (sangat valid). Sementara itu, hasil penilaian dari respon guru memperoleh persentase sebesar 97,22%, serta respons dari siswa pada uji coba skala kecil sebesar 88,43% dan pada uji coba skala besar sebesar 88,79%, di mana keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak ini telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran IPAS kelas IV khususnya pada materi pembelajaran Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku.

Kata kunci: Media Lapbook, IPAS, Kearifan Lokal Sasak

How to Cite: Damayanti, N. L. T. D., Sobri, M., & Novitasari, S. (2026). Pengembangan Media Lapbook Bermuatan Kearifan Lokal Sasak pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 79 Mataram. *Journal of Authentic Research, 5*(4), 7857–7868. https://doi.org/10.36312/jar.v5i4.7245

https://doi.org/10.36312/jar.v5i4.7245

Copyright© 2026, Damayanti et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, emosional, akhlak dan keterampilan (Ichsan, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman et al. (2022) yang menjelaskan bahwa pendidikan juga merupakan faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan bangsa. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa

pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa untuk menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, cerdas, terampil, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, membutuhkan proses pembelajaran yang dirancang secara efektif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa (Rosa et al., 2024).

Pada konteks pembelajaran yang ideal, sekolah diharapkan menjadi lingkungan belajar yang kondusif dan kaya sumber belajar, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, serta inovator pembelajaran, dan siswa menjadi subjek belajar yang aktif, kreatif, serta mandiri dalam mengeksplorasi pengetahuan (Andini et al., 2024). Hal ini sejalan dengan hasil studi Fitriyyah dan Helaluddin (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran ideal di era Revolusi Industri 4.0 menekankan pada peran aktif siswa sebagai pusat pembelajaran, serta pentingnya lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan pengembangan potensi peserta didik. Pembelajaran ideal berpusat pada siswa, melibatkan mereka secara langsung, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam menemukan konsep, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengalami pembelajaran yang bermakna, serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa (Putra et al., 2026).

Media pembelajaran pada dasarnya yaitu sarana untuk guru menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar (Yusnaldi et al., 2025). Menurut Saleh et al. (2023) penggunaan media pembelajaran ini sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran, terlebih pada jenjang sekolah dasar, yaitu siswa masih berada pada tahap perkembangan pertumbuhan. Pada tahap ini siswa sekolah dasar yang umumnya aktif, mudah penasaran, dan senang belajar melalui pengalaman konkret. Oleh karena itu proses pembelajaran masih membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, menyenangkan serta sesuai dengan dunia mereka. Salah satu media yang dapat menjembatani kebutuhan tersebut adalah media lapbook (Khairani et al., 2025). Media lapbook didefinisikan sebagai media visual berbentuk buku lipat dua yang dirancang secara menarik dan interaktif untuk menghimpun serta menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur, memuat elemen gambar, ilustrasi, dan aktivitas kreatif (Putri Ani et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV B SDN 79 Mataram, diketahui bahwa siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang melibatkan penggunaan media nyata dan aktivitas pengamatan secara langsung. Namun, penggunaan media pembelajaran oleh guru masih jarang dilakukan. Kegiatan pembelajaran IPAS lebih banyak mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam aktivitas yang bervariasi dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dikembangkan adalah media *lapbook* bermuatan kearifan lokal Sasak yang dilengkapi *spinner*. Media ini dirancang untuk menyajikan materi Tradisi dan Budaya di Sekitarku melalui gambar, informasi, kantong soal, dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran lebih kontekstual dengan lingkungan budaya siswa.

Pemilihan materi IPAS Bab VII Topik B "Tradisi dan Budaya di Sekitarku" dalam pengembangan media lapbook didasarkan pada karakteristik materi yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar siswa. Kearifan lokal Sasak didefinisikan sebagai nilai, tradisi, serta kebiasaan masyarakat Sasak yang menjadi identitas budaya masyarakat Lombok, yang mengandung nilai-nilai toleransi, kebersamaan, saling menghargai, dan hidup rukun (Tahir et al., 2023). Kearifan lokal Sasak dipilih karena merupakan bagian dari kekayaan budaya daerah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar kontekstual. Melalui integrasi tersebut, siswa tidak hanya mempelajari konsep keberagaman tradisi dan budaya secara umum, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengenal tradisi, kebiasaan, serta bentuk kebudayaan masyarakat Sasak yang berada di sekitar lingkungan mereka, seperti tradisi Nyongkolan, Bau Nyale, rumah adat, pakaian adat, hingga makanan khas Lombok.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media lapbook telah banyak dilakukan, di antaranya oleh Nisa dan Prasetyaningtyas (2025) yang mengembangkan lapbook berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS, serta Natasya dan Kurnia (2024) yang mengembangkan lapbook untuk meningkatkan minat belajar IPA. Namun, terdapat celah penelitian (research gap) yang belum terisi, yaitu belum adanya penelitian yang secara spesifik mengombinasikan media lapbook dengan muatan kearifan lokal Sasak pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Tradisi dan Budaya di Sekitarku, serta dilengkapi dengan komponen interaktif berupa roda putar (spinner) dan kartu petunjuk penggunaan. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi materi IPAS dengan budaya Sasak yang sangat dekat dengan lingkungan siswa, desain lapbook yang dilengkapi roda putar sebagai penentu pos soal, adanya kartu petunjuk untuk guru, dan kartu soal berkelompok yang mendorong pembelajaran aktif.

Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat menambah referensi literatur dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, khususnya media lapbook pada mata pelajaran IPAS. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, serta membantu siswa mengenal dan mencintai budaya daerahnya sejak dini. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat validitas, dan tingkat kepraktisan media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 79 Mataram.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) (Waruwu, 2024). Menurut Saputro (2021), penelitian pengembangan (R&D) adalah metode yang cocok untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menemukan sesuatu yang baru atau mengembangkan produk yang telah ditemukan sebelumnya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, permasalahan pembelajaran, serta materi yang akan dikembangkan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV B SDN 79 Mataram. Tahap *Design* merupakan proses perancangan

media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak, meliputi penentuan materi, desain tampilan, komponen media, aktivitas pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media menggunakan aplikasi Canva Pro, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta perbaikan berdasarkan saran validator. Tahap *Implementation* merupakan penerapan media dalam pembelajaran IPAS materi Tradisi dan Budaya di Sekitarku melalui kegiatan kelompok Jelajah Pos Budaya, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan respons guru dan siswa melalui angket. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli materi, ahli media, serta respons guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media lapbook yang dikembangkan. Menurut Hidayat & Nizar (2021) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN 79 Mataram yang berjumlah 27 orang. Objek pada penelitian ini berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu Media Pembelajaran Lapbook pada materi IPAS. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Agustus 2026 di SDN 79 Mataram.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Angket digunakan untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, respon guru dan respon siswa (Safitri & Aziz, 2022). Instrumen yang digunakan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik (skor 4), Baik (skor 3), Cukup Baik (skor 2), dan Kurang Baik (skor 1). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket dianalisis dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X\,i} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase Kevalidan/Kepraktisan
∑X = Jumlah skor yang diperoleh
∑Xi = Jumlah Skor Tertinggi

Untuk mengetahui makna hasil penilaian serta menentukan tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang dikembangkan, maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Kurang Valid
0% - 25%	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 1, tingkat kevalidan media ditentukan berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari hasil penilaian validator. Persentase sebesar 76%–100% termasuk dalam kategori sangat valid, 51%–75% termasuk kategori valid, 26%–50% termasuk kategori kurang valid, dan 0%–25% termasuk kategori tidak valid. Kualifikasi tersebut digunakan sebagai pedoman untuk menginterpretasikan hasil

penilaian ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media *lapbook* yang dikembangkan.

Sedangkan Pada tahap uji kepraktisan, dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Setelah diketahui presentase kepraktisan media *lapbook,* maka ditentukan kriteria kepraktisan media pembelajaran melalui konversi skala tingkat penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

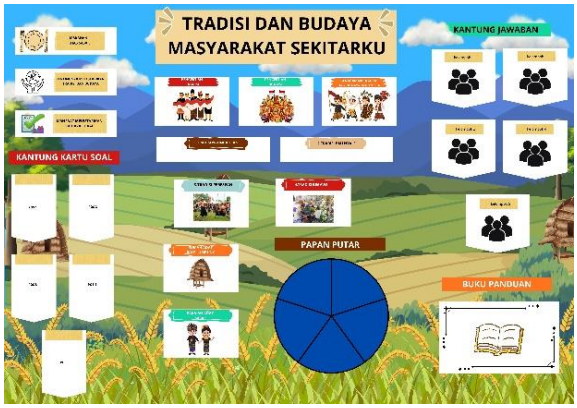
Berdasarkan tabel 2 atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria skor yang telah ditentukan dari seluruh aspek penilaian yang terdapat dalam angket yaitu berada pada rentang 51%-100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media *Lapbook*

Pengembangan media *lapbook* bermuatan kearifan lokal Sasak dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Tahap pertama adalah *Analysis* (analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Media yang digunakan masih sederhana, dan guru masih dominan menggunakan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran konkret yang memadukan unsur visual dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa memahami materi.

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti merancang media lapbook menggunakan aplikasi Canva Pro. Materi dirancang dengan membedah Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS kelas IV, khususnya Bab 7 Topik B mengenai "Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku". Produk ini dikonseptualisasikan sebagai media portofolio lipat tiga dimensi berukuran Panjang 84,1 cm × Lembar 59,4 cm saat dibuka penuh, dan menjadi ukuran Panjang 42 cm × Lembar 59,4 cm ketika ditutup dengan sistem lipat tengah (*center fold*). Selain itu, dirancang pula elemen kompartemen interaktif, seperti kantung soal, kantung jawaban, dan papan putar lingkaran. Adapun gambar desain media lapbook adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Media *Lapbook* Bermuatan Kearifan Lokal Sasak

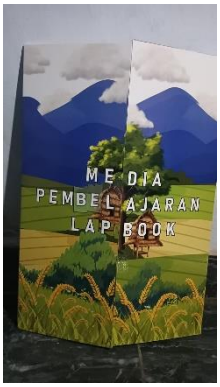
Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan menjadi produk nyata. Media lapbook dicetak menggunakan kertas *art paper* tebal gramatur 360 gsm berukuran A1 dengan model *hardcover* untuk papan utama, dan *art paper* 260 gsm untuk komponen isi serta elemen interaktif. Adapun kartu soal dicetak menggunakan kertas *art paper* 260 gsm dengan dimensi ukuran 8 cm × 5 cm. Media yang telah selesai dirakit kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun gambar medianya Adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Media Lapbook



Gambar 3. Buku Panduan





Gambar 4. Bagian Depan dan Belakang Media





Gambar 5. Kartu Soal

Gambar 2, 3,4 dan 5. Media Lapbook Bermuatan Kearifan Lokal Sasak

Tahap keempat adalah *Implementation* (implementasi). Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media *lapbook* bermuatan kearifan lokal Sasak pada siswa kelas IV

B SDN 79 Mataram. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan kelompok besar yang melibatkan 27 siswa. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk mengikuti kegiatan *Jelajah Pos Budaya*. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk memutar papan *spinner* guna menentukan pos soal yang akan dikerjakan. Siswa kemudian mengambil kartu soal dan mendiskusikannya bersama kelompok pada LKPD. Kegiatan dilakukan secara bergantian dengan sistem rotasi setiap lima menit hingga seluruh kelompok memperoleh kesempatan mengerjakan semua soal. Setelah itu, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan menempatkan jawaban pada kantung jawaban yang tersedia. Selama pelaksanaan kelompok kecil, suasana kelas berlangsung tertib dan kondusif. Siswa terlihat antusias, terutama ketika menggunakan papan *spinner* untuk menentukan soal. Sementara itu, pada kelompok besar, antusiasme siswa semakin terlihat karena banyak siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan ingin mencoba menggunakan papan putar. Kondisi tersebut membuat peneliti perlu mengatur giliran dan mengarahkan perhatian siswa agar kegiatan tetap berjalan tertib. Meskipun demikian, seluruh rangkaian kegiatan implementasi dapat terlaksana dengan baik. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dan siswa diminta memberikan tanggapan terhadap media melalui pengisian angket.

Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli serta angket respon guru dan siswa. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan menentukan kelayakan media. Guru kelas IV B memberikan masukan bahwa terdapat kesalahan penulisan (typo) pada bagian depan tampilan lapbook. Masukan tersebut ditindaklanjuti dengan meninjau kembali dan memperbaiki penulisan agar sesuai dengan kaidah yang benar.

Tingkat Kelayakan atau Validitas Media Lapbook

Tingkat kelayakan media lapbook diketahui melalui hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta penggunaan bahasa. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas produk dari segi bahan, tampilan, dan penggunaan. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kelayakan Isi	15	16	93,75%	Sangat Valid
Kelayakan Penyajian	11	12	91,67%	Sangat Valid
Komunikatif	8	8	100,00%	Sangat Valid
Berorientasi pada Student Center	6	8	75,00%	Valid
Tampilan	11	12	91,67%	Sangat Valid
Kebahasaan	14	16	87,50%	Sangat Valid
Keterbacaan	6	8	75,00%	Valid
Keseluruhan	**71**	**80**	**88,75%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor sebesar 71 dari skor maksimal 80, dengan persentase sebesar 88,75% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media lapbook telah sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator, dan tujuan

pembelajaran. Aspek komunikatif memperoleh persentase tertinggi (100%), yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media lapbook sudah jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Sementara itu, hasil penilaian ahli media terhadap media lapbook disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan	39	40	97,50%	Sangat Valid
Penggunaan	30	32	93,75%	Sangat Valid
Bahan	8	8	100,00%	Sangat Valid
Keseluruhan	**77**	**80**	**96,25%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor sebesar 77 dari skor maksimal 80, dengan persentase sebesar 96,25% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ini mencakup aspek bahan (100%), tampilan (97,50%), dan penggunaan (93,75%). Hasil ini menunjukkan bahwa media lapbook yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan yang sangat menarik, tata letak yang rapi, kombinasi warna yang harmonis, serta bahan yang tahan lama. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nisa dan Prasetyaningtyas (2025) yang menyatakan bahwa media lapbook berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

Selain menghasilkan penilaian berupa skor, proses validasi juga menghasilkan masukan perbaikan yang ditindaklanjuti oleh peneliti. Pada buku panduan penggunaan media, revisi dilakukan pada bagian sampul (cover) dengan menambahkan dan memperbaiki tampilannya agar lebih rapi, serta mengganti bahan buku panduan dengan bahan yang lebih baik.

Tingkat Kepraktisan Media Lapbook

Tingkat kepraktisan media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak diketahui melalui hasil respon guru dan siswa setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Kepraktisan ini dinilai dari seberapa mudah media digunakan, seberapa menarik tampilannya, serta seberapa besar manfaatnya dalam membantu proses pembelajaran. Adapun hasil uji coba oleh guru disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba oleh Guru

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Media	8	8	100,00%	Sangat Praktis
Visual	35	36	97,22%	Sangat Praktis
Pembelajaran	27	28	96,43%	Sangat Praktis
Keseluruhan	**70**	**72**	**97,22%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian respon guru kelas IV B terhadap media lapbook memperoleh persentase sebesar 97,22% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media lapbook sangat mudah dioperasikan, petunjuk penggunaannya jelas, tampilannya menarik, dan materi yang disajikan sesuai dengan

capaian serta tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Jayanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa media lapbook bersifat interaktif, mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui visual, dan mudah disesuaikan dengan berbagai materi.

Sementara itu, hasil respon siswa terhadap media lapbook pada skala kecil dan skala besar disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk pada Siswa Skala Kecil

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Isi Materi	139	160	86,88%	Sangat Praktis
Bahasa	71	80	88,75%	Sangat Praktis
Penyajian	73	80	91,25%	Sangat Praktis
Keseluruhan	**283**	**320**	**88,43%**	**Sangat Praktis**

Tabel 7. Hasil Uji Coba Produk pada Siswa Skala Besar

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Isi Materi	383	432	88,66%	Sangat Praktis
Bahasa	193	216	89,35%	Sangat Praktis
Penyajian	287	324	88,58%	Sangat Praktis
Keseluruhan	**863**	**972**	**88,79%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan Tabel 6 dan Tabel 7, hasil respon siswa pada skala kecil memperoleh persentase sebesar 88,43% dan pada skala besar memperoleh persentase sebesar 88,79%. Keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Aspek penyajian memperoleh persentase tertinggi, yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan tampilan media yang dilengkapi gambar, warna, serta komponen interaktif seperti roda putar dan kartu soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Nabila et al. (2025) yang menekankan bahwa dalam pembelajaran IPAS, siswa perlu diajak untuk memusatkan perhatian, mengolah informasi, dan mengajukan pertanyaan terhadap fenomena yang mereka amati, bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Natasya dan Kurnia (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan lapbook dengan aktivitas interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan membuat suasana belajar lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba Media Lapbook

Tahapan Penilaian	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	88,75%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	96,25%	Sangat Valid
Respon Guru	97,22%	Sangat Praktis
Respon Siswa Skala Kecil	88,43%	Sangat Praktis
Respon Siswa Skala Besar	88,79%	Sangat Praktis
Tahapan Penilaian	**Persentase**	**Kategori**

Berdasarkan Tabel 6, dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek penilaian, baik dari validator ahli, guru, maupun siswa, menunjukkan hasil yang konsisten pada

kategori sangat valid dan sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa media lapbook yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis dan tampilan, tetapi juga mudah dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas.



Gambar 6. Kegiatan Implementasi di Sekolah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak pada mata pelajaran IPAS kelas IV B di SDN 79 Mataram, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Proses pengembangan media lapbook dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan memuat materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku dengan mengintegrasikan kearifan lokal Sasak, serta dilengkapi gambar, bagian lipatan interaktif, kartu soal, roda putar (spinner), dan buku panduan penggunaan. (2) Tingkat validitas media lapbook dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 88,75% dan ahli media dengan persentase 96,25%. (3) Tingkat kepraktisan media lapbook dinyatakan sangat praktis berdasarkan penilaian respon guru dengan persentase 97,22%, serta respons siswa pada uji coba skala kecil sebesar 88,43% dan skala besar sebesar 88,79%.

Secara sintesis, integrasi kearifan lokal Sasak dalam media lapbook terbukti mampu menjembatani materi abstrak menjadi lebih kontekstual dan menarik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran aktif melalui komponen interaktifnya, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada tahap pengembangan, uji kelayakan (validitas), dan uji kepraktisan. Penelitian ini belum sampai pada tahap uji efektivitas, sehingga dampak penggunaan media lapbook terhadap peningkatan hasil belajar siswa belum dapat diukur secara empiris.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru, media lapbook bermuatan kearifan lokal Sasak dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pendukung pembelajaran IPAS, khususnya pada materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku. Sebelum digunakan, guru sebaiknya mempelajari buku panduan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan terarah. (2) Bagi sekolah, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual dengan memanfaatkan budaya lokal sebagai sumber belajar. (3) Bagi

peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan media lapbook berdasarkan masukan dari validator dan pengguna, serta melakukan pengujian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas media terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

REFERENSI

Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2298-2305. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637

Fitriyyah, D. A., & Helaluddin, H. (2025). Studi eksplorasi tentang pembelajaran ideal bagi generasi Z di era Revolusi Industri 4.0. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 17(1), 21-38. https://doi.org/10.31332/atdbwv17i1.7044

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* and *Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. https://doi.org/10.51806/jipai.v1i1.5

Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, *13*(2), 281-300. https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.399

Jayanti, A. D., Fransiska, D., & Isnaini, U. (2025). Pengembangan Media Lapbook Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 480–487. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.298

Khairani, A., Istiningsih, S., & Rahmatih, A. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran mozepas (monopoli puzzle ipas) materi tumbuhan kelas iv sdn 1 perampuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 221-235.

Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak di Taman Kanak-kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29-41. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.1731

Nabila, S. M., Septiani, M., & Asrin, A. (2025). Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar. *Primera*, 2(1). https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/primera

Nisa, K. A. K., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Pengembangan media Lapbook berbasis kearifan lokal siswa kelas IV SDN Tambakaji 05 Kota Semarang. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 162–173. https://doi.org/10.31603/bedr.12354

Natasya, W. P, & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Lapbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(4), 793–801. https://doi.org/10.31604/ptk.v7i4.793-801

Putra, M. I. Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Mendorong Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Di SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *11*(1), 280-288. https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1524

Putri Ani, D., Nurdiana, A., & Rahmawati, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV SD Negeri 2 Rawat Laut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 120-134.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8. https://doi.org/10.30863/auw.v2i1.1832

Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka: Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka. *Journal of Education Research*, *5*(3), 2608-2617. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Tahir, M., Zain, I., Sobri, M., Novitasari, S., & Anar, A. P. (2023). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Toleransi Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Bagi Peserta Didik SDN Dalam Lingkungan Masyarakat Desa Karang Bayan, Lingsar, Lombok Barat. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 11–20.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2125

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 80-89. https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721